

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Manusia tidak bisa lepas dari pendidikan. Setiap anak yang lahir di dunia perlu mendapatkan pendidikan, karena pendidikan memiliki arti yang sangat penting bagi kehidupan dan perkembangan anak. Pendidikan membantu jiwa seorang anak baik lahir maupun batin, dari sifat kodratnya menuju ke arah peradapan manusia yang lebih baik. Menurut Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia dan keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendapat lainnya yang dikemukakan oleh Triwiyanto (2021, h.22) menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan oleh keluarga, masyarakat, dan pemerintah, melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan/atau latihan, yang berlangsung di sekolah dan di luar sekolah sepanjang hayat untuk mempersiapkan peserta didik agar dapat memainkan peran dalam berbagai lingkungan hidup secara tepat di masa yang akan datang. Sedangkan menurut Ahmadi (2014, h. 38), pendidikan adalah proses interaksi manusia dengan lingkungannya yang berlangsung secara sadar dan terencana untuk mengembangkan semua potensinya yang menimbulkan perubahan positif. Dari beberapa pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan Pendidikan adalah segala

upaya usaha secara sadar dan terencana yang dilakukan oleh keluarga, masyarakat, dan pemerintah, dengan melakukan kegiatan bimbingan, pengajaran, atau latihan, yang berlangsung di dalam sekolah maupun luar sekolah sepanjang hayat untuk meningkatkan dan mengembangkan potensi manusia agar memiliki pengetahuan, keterampilan serta kepribadian yang berkarakter sebagai bekal untuk menjalani hidup secara tepat di masa yang akan datang.

Di dalam sebuah pendidikan, kurikulum adalah salah satu komponen terpenting. Menurut Cholilah, Tatuwo, Komariah, Rosdiana, & Fatirul (2023, h.58), kurikulum adalah kompleks dan multidimensi yang merupakan titik awal sampai titik akhir pengalaman belajar, dan merupakan jantung pendidikan yang harus dievaluasi secara inovatif, dinamis, dan berkala sesuai dengan perkembangan zaman. Sedangkan menurut Nasution (2008, h.5), kurikulum adalah suatu rencana yang disusun untuk melancarkan proses belajar mengajar di bawah bimbingan dan tanggungjawab sekolah atau lembaga pendidikan beserta staf pengajarnya.

Dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa kurikulum adalah jantung pendidikan yang merupakan sebuah pedoman yang disusun dan dirancang untuk melancarkan proses belajar mengajar di bawah tanggungjawab lembaga pendidikan yang terus dievaluasi secara inovatif, dinamis, dan berkala sesuai dengan perkembangan zaman. Dalam pengembangannya, kurikulum harus menyesuaikan kebutuhan dan karakteristik peserta didik sesuai dengan masanya. Saat ini kurikulum yang diterapkan di Sekolah Dasar adalah Kurikulum Merdeka.

Dalam jenjang pendidikan Sekolah Dasar (SD) berdasarkan Kurikulum Merdeka penerapan mata pelajarannya sudah terpisah. Tidak seperti kurikulum sebelumnya yaitu K13 yang mata pelajarannya disatukan dalam sebuah buku yaitu tematik. Mata pelajaran ini terdiri atas Pendidikan Agama dan Budi Pekerti, Pendidikan Kewarganegaraan, Bahasa Indonesia, Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), Seni Budaya dan Prakarya, dan PJOK.

Di Sekolah Dasar mata pelajaran Matematika adalah salah satu pelajaran yang diajarkan kepada siswa. Mata pelajaran matematika ini dianggap sangat penting untuk dikuasai oleh siswa SD sejak awal, karena memberikan banyak manfaat dalam kehidupan sehari-hari dan masa depan mereka. Terkait manfaat matematika, Sari & Hasanudin (2023, h.5) menyatakan bahwa, manfaat matematika di kehidupan sehari-hari bagi peserta didik yaitu memiliki kemampuan berhitung yang baik, memiliki pola pikir yang sistematis atau teratur, memiliki logika dan penalaran yang baik, membantu dalam kegiatan jual beli dan mengatur keuangan, melatih sikap sabar dan teliti. Namun menurut Diah & Siregar (2023), masih banyak siswa yang berpikir bahwa belajar matematika itu sulit dan membosankan akibatnya banyak siswa kurang menyukai matematika. Hal ini menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa ditinjau dari aspek kognitif seperti yang diungkapkan oleh Hasibuan, Fitri, & Dewi (2022), bahwa sikap negatif terhadap mata pelajaran akan berpotensi menimbulkan kesulitan belajar atau membuat hasil belajar yang kurang maksimal.

Observasi awal telah dilakukan oleh peneliti di SD Negeri 2 Kayuagung, asesment awal soal matematika di kelas V pada tanggal 5 Januari 2024. Hasil dari tes tersebut didapat nilai rata-rata siswa adalah 43,3. Sementara Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) di sekolah tersebut adalah 70. Dapat disimpulkan hasil nilai rata-rata siswa pada tes numerasi ini masih sangat rendah. Dalam mengerjakan soal, peserta didik seringkali keliru dalam mengerjakan soal perkalian untuk bilangan pecahan desimal karena kurang memahami cara pengoprasian perkalian bilangan desimal. Nailissa'adah & Rini (2021, h.660) mengungkapkan bahwa, kesulitan yang dialami siswa dalam mengerjakan perkalian desimal akan berpengaruh pada hasil belajar.

ID Strata	ID Sekolah	ID Siswa	SKOR SISWA
	0101001	113104966	75
	0101001	127690068	50
	0101001	127712805	20
	0101001	131012773	45
	0101001	132365523	75
	0101001	132477320	30
	0101001	134630664	65
	0101001	136184505	55
	0101001	137442053	30
	0101001	138392056	35
	0101001	138436347	20
	0101001	138838136	65
	0101001	1112232334	55
	0101001	1122728179	60
	0101001	1124348138	40
	0101001	1125872443	20
	0101001	1127262125	40
	0101001	112922715	25
	0101001	1132134520	35
	0101001	1133084130	55
	0101001	1133532188	35
	0101001	1134237858	50
	0101001	1134995797	55
	0101001	1135029232	35
	0101001	1135170633	80
	0101001	1135623514	60
	0101001	1136100016	30
	0101001	1136501691	35
	0101001	1137890870	30
	0101001	1139553596	55

**Gambar 1.1 Hasil Asesmen Awal Kelas V SDN 2 Kayuagung
(Sumber: Peneliti, 2024)**

Dapat dilihat dari gambar di atas, nilai hasil asesment awal kelas V masih banyak yang dibawah KKM. Total siswa kelas 5 yang mengikuti tes ini ada 30 siswa, ada 28 (93,33%) siswa yang masih di bawah nilai Kriteria Ketuntasan

Minimal (KKM) sedangkan selebihnya 2 (6,66%) siswa yang telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dengan nilai terbesar adalah 75, dan nilai terkecil adalah 20. Dari skor hasil asesmen awal ini dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika siswa kelas V SDN 2 Kayuagung masih sangat rendah.

Dari hasil pengamatan awal, hasil belajar matematika siswa kelas V SDN 2 Kayuagung yang masih rendah disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu sistem belajar di kelas V masih berpusat pada guru dengan menggunakan metode ceramah dan penugasan kepada peserta didik, serta kurangnya penggunaan media dan model pembelajaran yang menarik perhatian siswa sebagai sarana dalam menyampaikan materi. Hal ini sejalan dengan pendapat Manduratna & Setyawan (2020, h.353), bahwa hasil belajar matematika siswa kelas V yang masih rendah disebabkan oleh beberapa faktor yaitu penggunaan metode mengajar yang kurang menarik dan bervariasi, kurangnya minat belajar siswa dalam belajar matematika sehingga tidak memperhatikan penjelasan dan hanya fokus pada kegiatan mereka sendiri. Sedangkan menurut Mawaddah & Siswanto (2022), kemampuan guru dalam memadukan metode, model, atau strategi ke dalam proses pendidikan untuk mencapai tujuan yang maksimal sangat menentukan keberhasilan siswa dalam belajar matematika. Maka dari itu dalam pembelajaran di kelas seorang guru harus kreatif merancang model dan media untuk menciptakan suasana belajar yang efektif dan menyenangkan sehingga siswa dapat meningkatkan pemahamannya dalam pembelajaran matematika.

Hal ini sejalan dengan pendapat Anjarini (2017, h.139), untuk pengembangan pendidikan yang tepat seorang guru perlu memiliki keterampilan yang baik dalam

merancang strategi, model, media dan teknologi pembelajaran di sekolah dasar agar anak didik dapat menerima pelajaran dengan baik. Dan menurut teori piaget tentang tahapan perkembangan kognitif anak, siswa kelas V (11 tahun) termasuk kedalam tahap operasional konkret yaitu anak cukup dewasa untuk menggunakan pemikiran logis, tapi hanya bisa menerapkan logika pada objek fisik (alat peraga/media). Maka dari itu penggunaan model dan media pembelajaran yang beragam dapat dijadikan solusi dalam membuat suasana belajar menjadi efektif dan menyenangkan serta meningkatkan hasil belajar siswa, salah satunya menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ubur-ubur.

Model dan media pembelajaran berupa permainan dapat menarik minat belajar peserta didik karena menyenangkan dan tidak tegang. Salah satunya adalah model pembelajaran TGT berbantuan media ubur-ubur. Menurut Sandra, Monica, & Nurbaiti (2022, h.23), model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran kelompok yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas siswa tanpa harus ada perbedaan status dalam turnamen siswa akan berkompetisi dengan kelompok lain untuk mendapatkan poin sebanyak-banyaknya. Cara memainkan permainan ini adalah dengan cara berburu. Peserta didik diminta secara berkelompok untuk melakukan perburuan ubur-ubur. Perburuan ini dilakukan dengan cara perwakilan kelompok maju ke depan melewati rintangan yang dibuat lalu memotong kaki ubur-ubur yang berisikan soal materi perkalian bilangan desimal. Masing-masing ubur-ubur memiliki poin yang disesuaikan dengan tingkat kesulitan soal. Dengan hal ini, setiap anggota kelompok berperan aktif untuk berlomba-lomba agar kelompoknya menang.

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dijabarkan, maka peneliti tertarik untuk mengkaji masalah tersebut melalui penelitian eksperimen yang berjudul **“Pengaruh Media Ubur-Ubur Menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD”**.

1.2 Masalah Penelitian

1.2.1 Identifikasi Masalah

1. Sistem belajar berpusat pada guru menggunakan ceramah dan penugasan kepada peserta didik.
2. Kurangnya penggunaan model dan media pembelajaran sebagai sarana untuk proses pembelajaran di SDN 2 Kayuagung.
3. Kurangnya pemahaman siswa terhadap materi perkalian bilangan pecahan desimal.
4. Hasil belajar aspek kognitif C3 matematika siswa kelas V masih rendah.

1.2.2 Pembatasan Lingkup Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti hanya membatasi permasalahan pada Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Ubur-Ubur Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Materi Perkalian Bilangan Desimal. Dalam hal ini, peneliti hanya ingin mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Ubur-Ubur Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Materi Perkalian Bilangan Desimal ditinjau dari aspek kognitif.

1.2.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan lingkup masalah di atas, maka peneliti secara spesifik merumuskan masalah adalah: **Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ubur-ubur terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SD?**

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ubur-ubur terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SD.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah:

a. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini bermanfaat untuk memperluas wawasan yang berkaitan dengan analisis model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ubur-ubur terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SD.

b. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagi siswa dapat meningkatkan motivasi dan tidak mengalami kesulitan belajar serta meningkatkan hasil belajar matematika siswa.
2. Bagi guru menambah wawasan atau pengetahuan baru dalam mengaplikasikan media dan model pembelajaran sebagai sarana untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa, meningkatkan daya minat belajar siswa serta menjadikan suasana belajar menjadi lebih menarik.